

Банки беруть активну участь у фінансуванні держави через облік казначейських векселів і купівлю державних цінних паперів. Держава бере участь в капіталі ряду банків. Частка державного та напівдержавного сектора в зведеному балансі кредитних установ Франції становить близько 80% [2].

Також можна відзначити що у Франції розвинена система фінансування окремих галузей через спеціалізовані банки та фінансові компанії. А так як більшість кредитних установ є державними або напівдержавними то можна відзначити вплив держави на ті чи інші галузі через банківську систему.

Роблячи висновки, можна сказати, що для побудови стійкої, надійної та ефективної банківської системи в Україні треба використовувати досвід Франції з врахуванням специфіки нашої країни, її економічного, політичного становища, географічного розташування, менталітету, застосовуючи її найефективніші інструменти. А саме сьогодні треба вдосконалювати регулювання банківської системи України, розробляти ефективну нормативну базу, організовувати наглядову діяльність. Тільки шляхом адаптації зарубіжного досвіду, зокрема французького, до наших реалій можливо досягти ефективної побудови банківської системи, яка буде відповідати вимогам Європейського союзу та міжнародним стандартам.

Література:

1. Мельник П.В. Банківські системи зарубіжних країн: підручник / П.В. Мельник, Л.Л. Тарангул, О.Д. Гордей. – К.: Алерта, 2010. – 586 с.
2. Гроші. Кредит. Банки: Підручник для вузів / Є.Ф. Жуков, І.М. Максимова, А.В. Печникова та ін. / Під ред. академ. РАПН Є.Ф. Жукова. - 2-е вид., Перероб. і доп. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. – 600 с.

КИБЕРСПОРТ И ЕГО АСПЕКТЫ

*Горова К.А., к.э.н., доцент
Кипоренко О.В.*

Харьковский национальный автомобильно-дорожный университет

С появлением компьютера человечество кардинально упростило себе жизнь. Почти любой вид деятельности предполагает наличие ЭВМ как средства реализации идеи или упрощения определенной операции.

Менеджеры активно используют новые гаджеты для различных контактов, аудиторы ведут свои базы данных, писатели используют лэптопы в своей деятельности.

Тяжело представить среднестатистического человека или семью без наличия своего собственного персонального компьютера. Наличие компьютера дома играет большую роль. Люди находятся в шаговой досягаемости к любому источнику информации. Мы можем читать книги, используя гаджеты, скачивать и просматривать фильмы, общаться в социальных сетях, удаленно работать, проводить время за виртуальными играми.

Значение последних стоит отметить, ведь сегодня, в эпоху развития информационных технологий, компьютерные игры стали неотъемлемой частью как человеческого досуга, так и большого спорта.

Киберспорт – это вид спорта в котором участники прибегают к компьютерным технологиям и соревнуются в виртуальной реальности.

Суждение о том, что киберспорт не является полноценным видом спорта уже не актуально, так как во всем мире проводятся профессиональные или аматорские турниры с большими призовыми фондами.

Университеты открывают новые кафедры, где студенты могут оттачивать свои навыки в этом роде занятий, и, возможно, в будущем данный вид деятельности станет для них полноценной работой. Например, кафедра информационных технологий российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма открыла набор по специализации «Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)» в рамках направления «Физическая культура». Также один из лучших университетов Южной Кореи Чан-Ан будет выпускать дипломированных киберспортсменов.

В последние годы киберспорт стал одной из быстро растущих форм совершенно новой медиа-платформы. В 2013 году было подсчитано, что около 70 миллионов человек наблюдало регулярно за киберспортивными событиями. Таким образом, вчерашнее хобби уже сегодня оказалось весьма прибыльным и востребованным.

Согласно последнему исследованию информационного портала «Newzoo» аудитория киберспорта растет достаточно большими темпами (рис. 1).

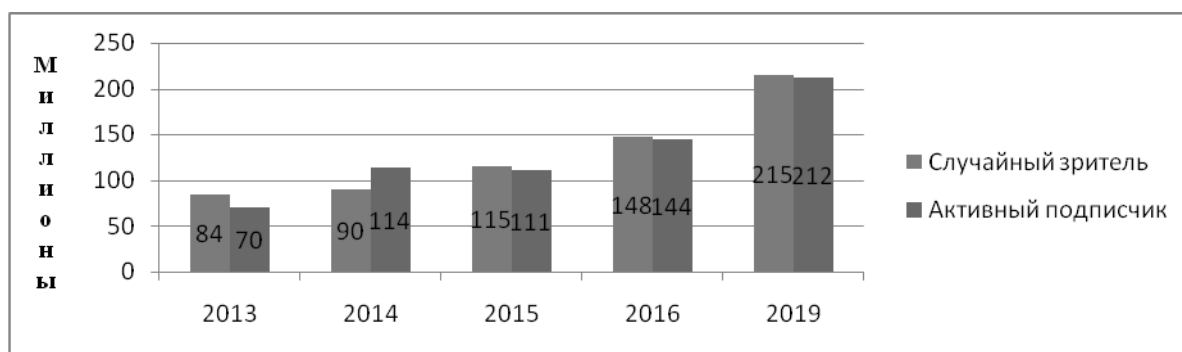


Рис. 1 – Аудитория киберспорта

Согласно проведенному выборочному исследованию в Европе, Азии, Китае, странах СНГ и США киберспортивная аудитория выросла на 43% в период с 2014 по 2016. Также согласно прогнозу к 2019 году суммарное количество зрителей вырастет до 427 миллионов человек. Согласно общим тенденциям, прогрессивное капиталовложение, новые спонсоры и инвесторы позитивно влияют на рынок в целом.

По исследованию агентства SuperData рынок киберспорта сегодня оценивается в 892 млн. долларов США (рис. 2).



Рис. 2. Объем рынка киберспорта, млн. долл. США

Источниками формирования денежной массы на киберспортивном рынке следует выделять:

- 1) частные инвестиции;
- 2) реклама и спонсорство;
- 3) призовой фонд киберспортивных команд;
- 4) заработки букмекерских сайтов;
- 5) продажа билетов на соревнование;
- 6) мерчандайзинг;

Таким образом, данный материал может быть основой для дальнейших академических исследований, определяет понятие киберспорт, раскрывает некоторые его аспекты и текущее положение в мире, а также содержит анализ целевого рынка и внутрирыночных денежных потоков, их движение в мире.

ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СТРАХУВАННЯ ЖИТТЯ В УКРАЇНІ

Грудзевич І.Т., к.е.н., доцент

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки

Страховання є однією з найважливіших передумов забезпечення фінансової стабільності держави, її сталого економічного розвитку і загального добробуту, а страховання життя сприяє зменшенню соціальної напруги та одночасно дає можливість накопичувати в страхових фондах значні фінансові ресурси, що можуть і повинні бути використані як постійне джерело інвестицій.

Ефективне функціонування ринку страховання життя, з одного боку, вирішує соціальні завдання, а з іншого, – активізує діяльність супутніх з ним галузей.

Саме тому у рамках проведення пенсійної реформи, яка розпочалася в Україні з 1 січня 2004 року, страхові компанії зі страховання життя стали невід’ємним елементом системи недержавного пенсійного забезпечення – третього рівня системи пенсійного забезпечення.